



# ETIKA DALAM TEKNOLOGI INFORMASI

**Disusun Oleh:**

Dudi Alispa	043110055
Anita Rizki	053110069
Surya Ningsih	053110071
Alfavianur. H	053110080
Susezt Romatua	063110106

## ❖ PENGERTIAN ETIKA

### **Secara Umum:**

- Kata Etika berasal dari bahasa Yunani "*ethos*", yang berarti adat istiadat atau kebiasaan yang baik.
- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merumuskan pengertian etika dalam 3 arti sebagai berikut:
  - Ilmu tentang apa yang baik dan yang buruk, tentang hak dan kewajiban moral
  - Kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak
  - Nilai mengenai benar dan salah yang dianut masyarakat
- Pada perkembangannya etika telah menjadi sebuah studi yang merupakan studi tentang kebenaran dan ketidakbenaran berdasarkan konsep manusia yang diwujudkan melalui kehendak manusia dalam perbuatannya.

## ❖ PENGERTIAN ETIKA

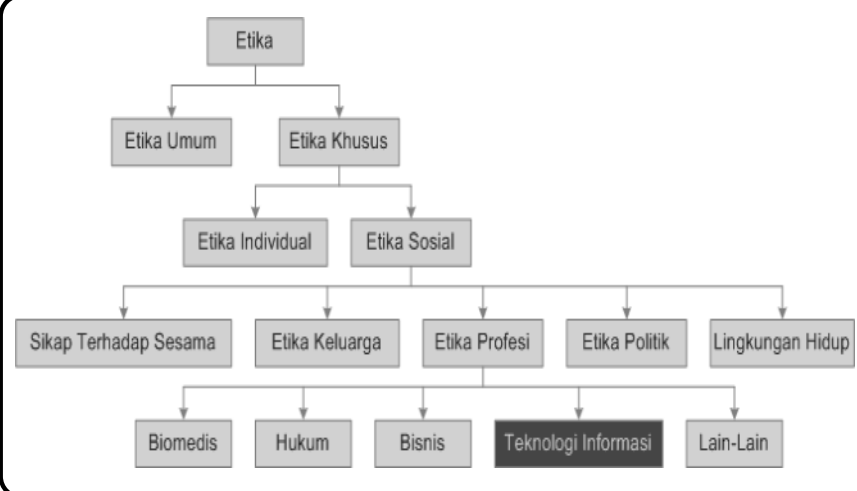
### **Etika Komputer:**

Adalah sebagai analisis mengenai sifat dan dampak sosial teknologi komputer, serta formulasi dan justifikasi kebijakan untuk menggunakan teknologi tersebut secara etis (James H Moor).

### **Alasan pentingnya etika komputer:**

- Kelenturan Logika, yaitu kemampuan memprogram komputer untuk melakukan apapun yang kita inginkan.
- Faktor transformasi, yaitu komputer dapat mengubah secara drastis cara kita melakukan sesuatu.
- Faktor tak kasat mata, yaitu semua operasi internal komputer tersembunyi dari penglihatan.

## ❖ STRUKTUR ETIKA



## ❖ ETIKA DALAM TEKNOLOGI INFORMASI

- Teknologi Informasi (TI) merupakan teknologi yang selalu berkembang baik secara *revolutioner* (seperti misalnya perkembangan perangkat keras) maupun yang lebih bersifat *evolusioner* (seperti yang terjadi pada perangkat lunak).
- Dengan berkembangnya Teknologi Informasi secara pesat, muncul berbagai permasalahan dalam penerapannya di masyarakat sehingga diperlukan suatu tata cara atau etika dalam Teknologi Informasi tersebut.
- Dengan adanya etika dalam Teknologi Informasi diharapkan masyarakat atau pengguna dapat memahami dan mengetahui bagaimana cara menggunakannya dengan baik dan benar.

## ❖ ETIKA DALAM TEKNOLOGI INFORMASI

Beberapa contoh tentang isu-isu pokok yang berhubungan dengan etika di bidang pemanfaatan Teknologi Informasi:

- Cybercrime (kejahatan dalam dunia maya)
- Cyber Ethics (etika dalam dunia maya)
- E-commerce
- Pelanggaran Hak Atas Kekayaan Intelektual

## ❖ CYBERCRIME

*Cybercrime* dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi.

### **Jenis-jenis cybercrime:**

- Berdasarkan jenis aktivitasnya
- Berdasarkan motif kegiatannya
- Berdasarkan sasaran kejahatan

## ❖ CYBERCRIME

### **Berdasarkan Jenis Aktivitasnya:**

- Unauthorized Access  
Memasuki atau menyusup ke dalam sebuah sistem secara tidak sah, tanpa sepengetahuan pemilik sistem. Misalnya *Hacking* dan *Cracking*
- Cyber Espionage  
Mengamati atau memata-matai suatu sistem dengan tujuan untuk mencari kelemahan sistem tersebut. Misalnya *Port Scanning*.
- Illegal Contents  
Menyebarkan informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar. Misalnya menyebarkan isu-isu atau fitnah yang dilakukan terhadap seseorang.
- Penyebaran virus

## ❖ CYBERCRIME

### Berdasarkan Motif Kegiatannya:

- Sebagai tindakan murni kriminal

Jenis tindakan ini benar-benar murni bertujuan jahat untuk merugikan pihak tertentu. Misalnya *carding* (pencurian nomor kartu kredit), *hacking* (bertujuan untuk merusak sistem → biasanya disebut *cracking*)

- Sebagai tindakan kejahatan "abu-abu"

Kejahatan yang masuk wilayah "abu-abu" cukup sulit untuk menentukan apakah termasuk tindakan kriminal atau bukan, karena terkadang tindakannya bukan untuk berbuat jahat. Misalnya adalah seorang hacker sejati mencoba menerobos masuk ke sebuah sistem namun tidak mempunyai tujuan merusak.

## ❖ CYBERCRIME

### Berdasarkan Sasaran Kejahatan:

- Menyerang Individu (*Against Person*)

Jenis ini sasarannya ditujukan pada perorangan atau individu. Misalnya adalah *Mail bomber* (mengirimkan email dengan maksud menenteror), *Spam*

- Menyerang Hak Milik (*Against Property*)

Jenis ini tujuannya mengganggu atau menyerang hak milik orang lain.

Misalnya:

- Pencurian data / informasi
- *Carding*
- *Typosquatting* (Membuat domain plesetan)

## ❖ CYBER ETHICS

Perkembangan internet yang begitu pesat maka perlu dibuat aturan-aturan atau etika beraktifitas dalam dunia maya tersebut.

### **Alasan diperlukannya etika berinternet:**

- Pengguna internet berasal dari berbagai negara, bahasa, budaya dan adat istiadat yang berbeda-beda.
- Pengguna internet merupakan orang-orang yang hidup dalam dunia *anonymouse*, yang tidak mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi.
- Berbagai macam fasilitas dalam internet memungkinkan seseorang untuk bertindak tidak etis.

## ❖ CYBER ETHICS

### **NETIKET (Etika Berinternet):**

- Netiket pada *one to one communications*

Adalah kondisi dimana komunikasi terjadi antar individu dalam se buah dialog.

Misalnya pada komunikasi menggunakan *email* dan *chatting* secara pribadi.

- Netiket pada *one to many communications*

Adalah kondisi dimana satu orang bisa berkomunikasi dengan beber apa orang sekaligus. Misalnya pada sebuah forum diskusi *online*, *mailing list*, *netnews* dan lainnya.

## ❖ E-COMMERCE

Secara garis besar E-Commerce adalah sistem perdagangan yang menggunakan media elektronik.

Dalam pelaksanaannya, e-commerce memunculkan beberapa isu permasalahan tentang aspek hukum perdagangan. Antara lain:

### ➤ **Prinsip yuridikasi dalam transaksi**

Pada sistem perdagangan biasa, memiliki prinsip-prinsip dalam sebuah transaksi, misalnya menyangkut tempat, hukum kontrak dan sebagainya. Sedangkan dalam *e-commerce* tempat transaksi dan hukum kontrak harus ditetapkan secara lintas batas, mengingat sifatnya yang *cyberspace* atau tidak mengenal batas-batas suatu negara.

## ❖ E-COMMERCE

### ➤ **Kontrak dalam transaksi elektronik**

Pada sistem perdagangan biasa, terdapat sebuah nota tertulis yang merupakan bukti dokumen sah bahwa transaksi telah disetujui. Sementara dalam *e-commerce* persetujuan kontrak transaksi tersebut dilakukan secara elektronik tanpa kertas (*paperless transaction*). Dokumen yang digunakan adalah *digital document*.

### ➤ **Perlindungan Konsumen**

Masalah yang terjadi adalah terkadang ditemui beberapa *virtual e-store* atau toko *on-line* yang fiktif yang sangat merugikan konsumen.

Contoh lain adalah kondisi barang yang dikirimkan dalam keadaan rusak, keterlambatan pengiriman atau malah tidak dikirimkan kepada si pemesan.

## ❖ E-COMMERCE

### ➤ **Permasalahan Pajak**

Permasalahan ini muncul ketika suatu transaksi dilakukan lintas negara. Tiap-tiap negara akan kesulitan dalam menerapkan ketentuan pajaknya, karena pihak penjual dan pembeli sulit dilacak keberadaannya secara fisik.

### ➤ **Pemalsuan Tanda Tangan Digital**

Pada transaksi perdagangan biasa mengenal adanya tanda tangan. Tujuannya yaitu untuk memastikan keaslian dokumen tersebut. Transaksi elektronik menggunakan tanda tangan digital (*digital signature*). Fungsinya selain untuk mengidentifikasi pengirim, namun juga memastikan keutuhan dari dokumen tersebut tidak berubah selama proses transmisi pengiriman data. Karena sifatnya yang digital, maka bisa saja dalam proses pengiriman terjadi penyadapan dan akhirnya dokumen tersebut dipalsukan.

## ❖ PELANGGARAN ATAS HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

### **Hak Cipta Atas Perangkat Lunak**

Dikutip dari beberapa pasal Undang-Undang Hak Cipta No 19/2002:

- Pencipta dan atau pemegang hak cipta atas program komputer memil iki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial (Pasal 2 ayat 2)

#### ❖ PELANGGARAN ATAS HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

- Pembuatan salinan cadangan (*copy*) suatu program komputer oleh pemiliknya dengan tujuan untuk digunakan sendiri tidak dianggap sebagai pelanggaran (Pasal 15 ayat 1g).
- Masa berlaku ciptaan program komputer adalah 50 tahun sejak ciptaan tersebut diumumkan. (Pasal 30 ayat 1).
- Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah). (Pasal 72 ayat 3).

#### ❖ PELANGGARAN ATAS HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

##### **Pelanggaran Hak Cipta**

Lima macam bentuk pembajakan perangkat lunak:

- Memasukkan perangkat lunak ilegal ke harddisk
- Softlifting
- Penjualan perangkat lunak ilegal
- Penyewaan perangkat lunak ilegal
- Download ilegal

## ❖ PELANGGARAN ATAS HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

### **Lisensi Perangkat Lunak**

Lisensi adalah pemberian izin atas pemakaian perangkat lunak yang diberikan oleh pemilik atau pemegang hak cipta perangkat lunak tersebut.

Pemberian lisensi tergantung dari pemilik atau pemegang lisensi.

Terdapat beberapa jenis lisensi:

- Commercial
- Non Commercial Use
- Trial Software
- Shareware
- Freeware
- Royalty-Free Binaries
- Open Source

**TERIMAKASIH  
ATAS PERHATIANNYA  
SEKIAN DAN SAMPAI JUMPA**